

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-271582

(43)Date of publication of application : 21.10.1997

(51)Int.Cl. A63F 9/02
A63F 9/00

(21)Application number : 08-110460

(71)Applicant : TAITO CORP

(22)Date of filing : 05.04.1996

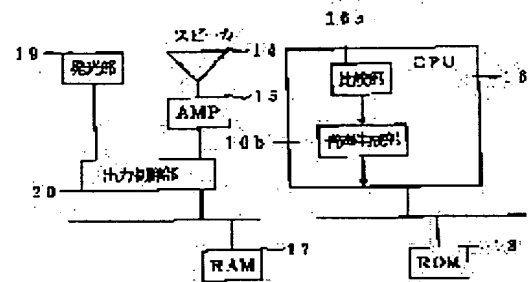
(72)Inventor : KATO KATSUYUKI

(54) ADJUSTMENT DEVICE FOR CONGESTED POINT OF TARGET HITTING GAME MACHINE HAVING AUTOMATIC DIFFICULTY CHANGING FUNCTION

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To prevent the easy prediction of target appearance when the prescribed condition is attained during a game, for allowing both a beginner and a person with an advanced skill to enjoy a game, depending on their skill.

SOLUTION: A comparison part makes a comparison, so as to see whether a total score is equal to or above the preset value. When the total score is equal to or below the preset value, an audio generation part 16b produces a voice sound or the like. Then, the sound is amplified with an amplifier 15 and emitted from a speaker 14. At the same time, a light emission part 19 emits light. A target appears immediately after the light is emitted. When the total score is more than the preset value, the audio generation part 16b does not output a signal such as an audio sound and as a result, the target appears without any prior notice. In addition, for a player having an advanced skill capable of clearing these conditions, the target appears without any prior notice during a game.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平9-271582

(43) 公開日 平成9年(1997)10月21日

(51) Int.Cl. ⁸	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 9/02			A 6 3 F 9/02	A
9/00	5 1 1		9/00	5 1 1 C

審査請求 未請求 請求項の数 2 F D (全 5 頁)

(21) 出願番号 特願平8-110460

(22) 出願日 平成8年(1996)4月5日

(71) 出願人 000132840

株式会社タイトー

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング

(72) 発明者 加藤 勝幸

東京都千代田区平河町二丁目5番3号 株
式会社タイトー内

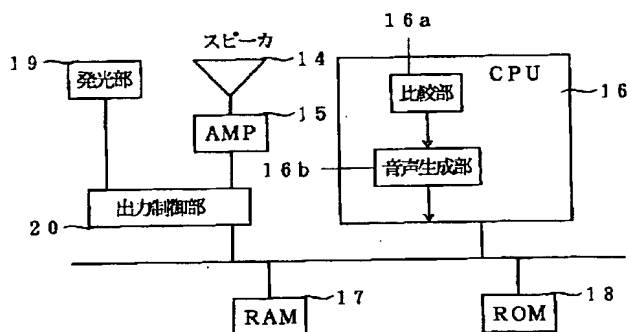
(74) 代理人 弁理士 井ノ口 壽

(54) 【発明の名称】 難易度自動変更機能を有する動的当てゲーム機幅幷点の調整装置

(57) 【要約】

【課題】 初心者も上級者もその腕前に応じてそれぞれゲームを楽しむことができるようにゲーム途中で所定の条件に達した場合にはターゲットの出現を容易に予測することができないようにした難易度自動変更機能を有する動的当てゲーム機を提供する。

【解決手段】 総得点が所定値以上であるか否かを比較部16aで比較する。所定値以下の場合には音声生成部16bが音声等を生成する。増幅器15で増幅されて音声スピーカー14より発せられるとともに発光部19より光も発せられる。この直後にターゲットが出現する。総得点が所定値以上の場合には、音声生成部16bは音声等の信号を発しない。そのためターゲットは予告なしに出現する。上記条件をクリアすることができる上級の腕前を持つプレイヤーに対し、ゲーム途中から予告なしにターゲットが出現する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 不定期に出現するターゲットにボールを当てる的当てゲーム機において、

通常は前記ターゲットが出現する前に音、光等のシグナルを発することにより前記ターゲットの出現を告知し、所定の条件になったとき、前記シグナルを発することなく前記ターゲットを出現させるように構成したことを特徴とする難易度自動変更機能を有するの的当てゲーム機。

【請求項2】 前記所定の条件は、その時点でのプレイヤーの総得点が所定の点数以上であることを特徴とする請求項1記載の難易度自動変更機能を有するの的当てゲーム機。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【発明の属する技術分野】 本発明は、それぞれ異なる動きをする多数のターゲットにボールを当てて倒し得点を加算するの的当てゲーム機、さらに詳しくいえば、不定期に出現するターゲットの的当ての難易度がゲーム中に所定の条件を満たした時点で上昇するようにしたの的当てゲーム機に関する。

【0002】

【従来の技術】 本件出願人は、上記の的当てゲーム機として異なる種類の的当てゲームを組み合わせた複合カーニバルゲーム機（特願平7-294751）を既に提案している。この的当てゲーム機の不定期に出現するターゲットは、ターゲットの出現前には必ず音、光等のシグナルを発して現れるため、プレイヤーはターゲットの出現を事前に察知することが可能であり、的にボールを当てるのが比較的容易であった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 一般にプレイヤーは、の的当てゲームを進行させていけば、各ターゲットの行動様式および出現予告を経験的に知ることができ、的当ての腕前が上達する。そのため、ゲーム中の出現方法が変わらないと、的当てゲームに熟練したプレイヤーは容易にボールを的に当てることができてしまい、ゲーム性が乏しくなるという欠点があった。本発明の課題は、初心者も上級者もその腕前に応じてそれぞれゲームを楽しむことができるようにゲーム途中で所定の条件に達した場合にはターゲットの出現を容易に予測することができないようにした難易度自動変更機能を有するの的当てゲーム機を提供することにある。

【0004】

【課題を解決するための手段】 前記目的を達成するために本発明によるの的当てゲーム機は、不定期に出現するターゲットにボールを当てる的当てゲーム機において、通常は前記ターゲットが出現する前に音、光等のシグナルを発することにより前記ターゲットの出現を告知し、所定の条件になったとき、前記シグナルを発することなく前記ターゲットを出現させるように構成してある。ま

た、本発明における所定の条件とは、その時点でのプレイヤーの総得点が所定の点数以上になる条件である。

【0005】

【発明の実施の形態】 以下、図面を参照して本発明の実施の形態を詳しく説明する。図1は、難易度自動変更機能を有するの的当てゲーム機の実施の形態を示す斜視図である。図1において、ゲームフィールドFの前面左右のボール飛び出し防止用のネットは、一部のみ表示し、大部分は表示しないで向こう側が見えるようにしてある。この図は一つのストーリーに沿ってゲームが進められるものである。

【0006】 1はコイン投入口、2は7セグメントのタイム表示部である。3はゲーム中に的に向かって投げられるボールでこの実施形態ではテニスボール位のビニール製のボールである。4はターゲット（的）の一つで、この実施形態ではボスキャラクタのオババである。5は他の種類のターゲット（的）の一つで、この実施形態ではデビルである。6はさらに他の種類のターゲット

（的）で、この実施形態ではコウモリである。7は7セグメントのスコア表示部である。9はゲーム終了を知らせるゲームオーバ表示部である。10は景品排出を知らせる景品排出表示部である。11は景品表示窓12に見えている景品の中から希望する景品を選択するための景品選択ボタンである。

【0007】 図2は図1のゲームフィールドのみを正面から見た図で、各ターゲットの動きの途中例を示す図である。図中の4aはターゲット（オババ）4が隠れようとしている（あるいは現れようとする）。5aはターゲット（デビル）5が倒れる途中（あるいは起き上がる途中）を示している。6aはターゲット（コウモリ）が回転しているところを示している。ターゲット（オババ）4は所謂ボスキャラクタで、ボール3が当たると、高得点が入る。オババ4の動きは車のワイパーのように隠れたり、出てきたりして時には不定期に途中で反転したりする。

【0008】 ゲームはプレイヤーによってコインがコイン投入口1に投入されることによって始まる。スタートの合図と同時にゲームはスタートし、倒れていたターゲット（デビル）が起き上がり、タイマが始動しタイム表示部2の表示のカウントダウンが始まる。図示しないシャッター機構が作動しシャッターが上がりボール3が供給されプレイヤーの手元にくる。プレイヤーは手でボール3を投げ、3種類のターゲット（オババ4、デビル5、コウモリ6）に当てる。ボール3は制限時間内では何度でもプレイヤーの手元に戻ってくる。タイマの計数値が零になると同時にゲームが終了するが、終了4秒前からカウントダウン音をプレイヤーに聞かせる。ゲーム終了でシャッター機構が閉じてボール3が手元に戻って来なくなる。

【0009】 ここで規定値に達していないときは、ゲームオーバとなり、ゲームオーバ表示部9のランプが点滅

する。得点が規定値に達している場合は景品排出表示部10と景品選択ボタン11のランプが点滅する。そして音声でも景品選択を促す。これによりプレイヤーが景品選択ボタン11を押すと、景品排出口13から景品が払い出される。

【0010】図3は、この的当てゲーム機のおババの出現動作を制御する回路の実施の形態を示す図である。この図はおババの出現動作に直接関係する部分のみを示してある。CPU16は、ゲームでプレイヤーが獲得している加算点と予め設定してある点数とを比較する比較部16aと、比較部16aの出力により音声を生成する音声生成部16bの機能を有している。音声生成部16で音声生成された場合には出力制御部20を通り、AMP15で増幅されてスピーカ14より出力される。同時に光も発光部19より発せられる。ROM18はこの的当てゲーム機全体の動作を司るプログラムを格納している。RAM17はCPU16が演算するとき用いられる作業エリアである。

【0011】図4は、この的当てゲーム機のおババの出現動作の一例を説明するためのフローチャートである。ゲームが開始されると、CPU16の制御の下に音声および光のシグナルが発せられた後におババが出現する。CPU16の比較部16aは現在までに加算された得点が100点以上になったか否かを比較する（ステップ（以下「S」という）401）。比較の結果、100点以下であれば、音声生成部16bによって音声生成され、同時に光を発するための信号が出力される。音声信号はAMP15で増幅されてスピーカ14より出力され、光信号は発光部19に輸入し、光が発せられる。（S402）。この後、おババが出現する。

【0012】一方、得点が100点以上になっている場合には比較部16aから音声生成部16bに音声生成するための信号が入力されない（S403）。以後はおババの出現前の音声および光を発生しないように制御する（S404）。したがって、以後におババが出現することを音声や光で予測できなくなるため、突然出現することとなり、予め音声、光が発して出現する場合に比較

的当てが難しくなる。

【0013】

【発明の効果】以上説明したように本発明は、不定期に出現するターゲットにボールを当てる的当てゲーム機において、通常はターゲットが出現する前に音、光等のシグナルを発することによりターゲットの出現を告知し、所定の条件になったとき、シグナルを発することなくターゲットを出現させるように構成してある。そして所定の条件とは、その時点でのプレイヤーの総得点が所定の点数以上であることとしている。したがって、上級の腕前を持つプレイヤーは、ゲーム途中からの的が出現するタイミングを知ることができなくなり、プレイヤーの不意をついて出現するための的当てが難しくなる。よってプレイヤーの初級、上級等の腕前にしたがって出現態様が自動的に変わり難易度が変化するの的当てゲーム機を提供できるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明による難易度自動変更機能を有するの的当てゲーム機の実施の形態を示す斜視図である。

【図2】図1のゲームフィールドのみを正面から見た図で、各ターゲットの動きの途中例を示す図である。

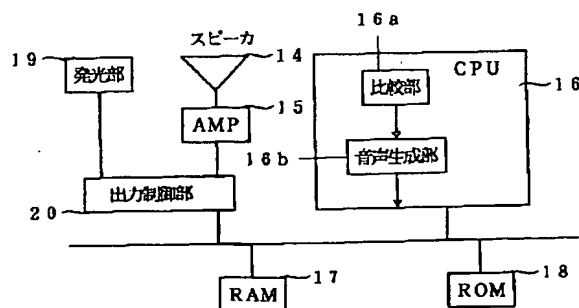
【図3】この的当てゲーム機のおババの出現動作を制御する回路の実施の形態を示す図である。

【図4】この的当てゲーム機のおババの出現動作の一例を説明するためのフローチャートである。

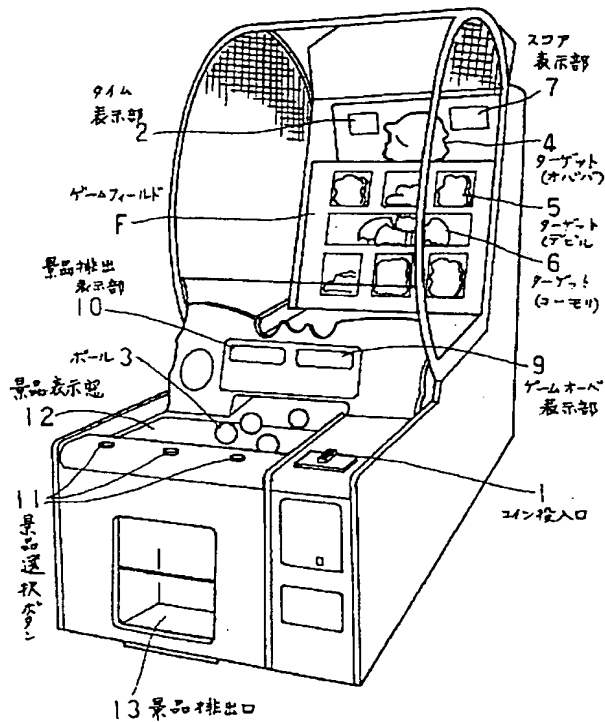
【符号の説明】

- 1…コイン投入口
- 2…7セグメントのタイム表示部
- 3…ボール
- 4…ターゲット（おババ）
- 5…ターゲット（デビル）
- 6…ターゲット（コウモリ）
- 7…スコア表示部
- 9…ゲームオーバ表示部
- 10…景品排出表示部
- 11…景品選択ボタン
- 12…景品表示窓

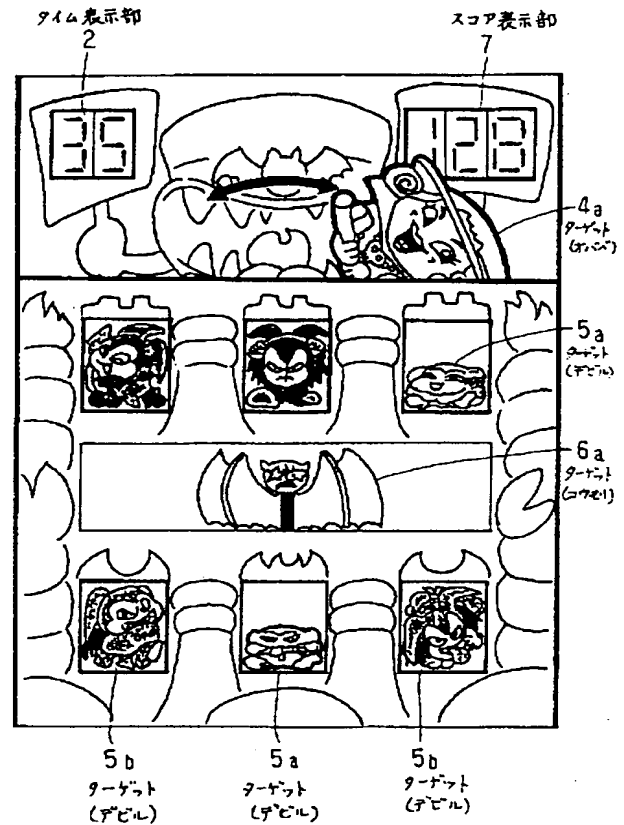
【図3】



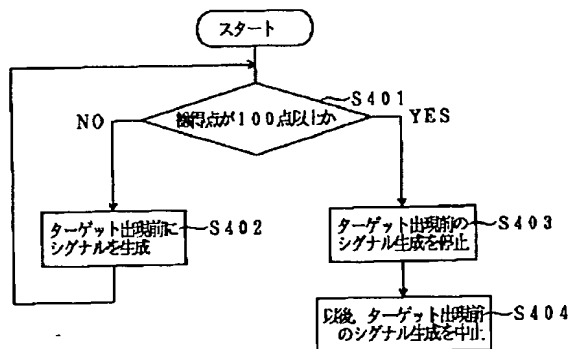
【図 1】



【図 2】



【図 4】



【手続補正書】

【提出日】平成8年5月14日

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】符号の説明

【補正方法】変更

【補正内容】

【符号の説明】

1…コイン投入口

2…7セグメントのタイム表示部

3…ボール

4…ターゲット (オババ)

5…ターゲット (デビル)

6…ターゲット (コウモリ)

7…スコア表示部

9…ゲームオーバー表示部

10…景品排出表示部

11…景品選択ボタン

12…景品表示窓

14…駆動軸

15…バネ

(5)

特開平09-271582

16…回転支軸
17…レバー

18…矢印